



Matearte

Prof. Dr. Celso Ribeiro Campos
Mestranda: Barbara Poliana Alves de Brito



Resumo

O projeto tem como propósito explorar e estimular o ambiente de ensino e aprendizagem da Matemática. Diante da falta de motivação para aprender a disciplina, decidimos implementar esta proposta em 2013, combinando Matemática e Arte, em um colégio particular de Guarulhos. O intuito é aprimorar e cativar os alunos na abordagem e ensino dos conteúdos matemáticos, tornando a aprendizagem mais prazerosa e interessante, afastando-se dos métodos tradicionais.

Justificativa

O ensino de matemática com arte visa desenvolver habilidades como raciocínio lógico, pensamento crítico, criatividade e resolução de problemas. Jogos planejados são recursos eficazes para motivar a aprendizagem, autoconfiança, organização, concentração e interação social.

A integração de jogos no ensino de Matemática visa estimular o interesse dos alunos, tornando a aprendizagem envolvente e divertida. Os jogos ajudam a introduzir e consolidar conteúdos, reduzir bloqueios e oferecer desafios adequados, enriquecendo as experiências de aprendizagem dos estudantes.



Criatividade



**Raciocínio
Lógico**



Interação



Aprendizagem

Como funciona?



Os jogos criados pelos alunos têm regras e são divididos em três tipos: estratégicos, de treinamento e geométricos. A elaboração e aplicação dos jogos promove competição, incentivando os jogadores a se aperfeiçoarem. Durante o desenvolvimento, os alunos se tornam mais críticos e confiantes, expressando suas ideias sem depender da intervenção do professor. Os jogos levam os alunos a revisar soluções, regras e conclusões, promove aprendizado autônomo e habilidades de pensamento crítico.

A proposta

No dia seis (6) de maio, celebramos o Dia da Matemática, e é durante esta semana que os alunos apresentam os seus jogos (em 2024, ocorreu de 6 a 10 de maio), que foram feitos manualmente com a ajuda dos pais e colegas de grupo.

A criação

O jogo é desenvolvido pelos alunos para ser apresentado a todas as séries, onde são responsáveis por direcionar o conteúdo aos colegas.

O concreto

As regras são claras e objetivas, todas são impressas e deixadas ao lado de cada jogo. Comniamos uma data para teste na sala e feedback do professor.

Resultado

Cada jogo tem uma premiação e todos os participantes recebem uma ficha de avaliação para considerar diversos critérios.



O colégio

Colégio Paulo Freire

Edith Alves de Souza

2011

O colégio é em Guarulhos, região próxima ao Aeroporto. Em 2011 ocorreu a contratação.

2013

A ideia do Projeto iniciou em parceria com professor de Arte, Anderson Martins Rosa.

2024

Seguimos adiante com o projeto e notamos o entusiasmo e comprometimento dos alunos com a proposta.



Objetivos

Objetivo principal

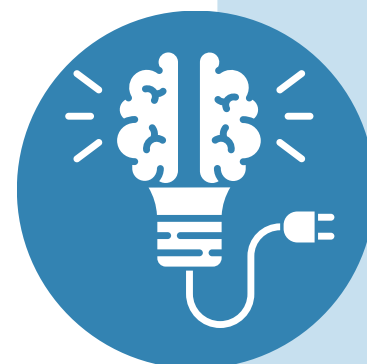
Interagir e ter contato com o conteúdo da série/ano seguinte.

Objetivos específicos

Desenvolver propriedade e segurança no conteúdo abordado de seu ano escolar, interagir e ser protagonista de seu aprendizado.

Resultados

A interação, a criatividade e a aprendizagem são os maiores benefícios do Projeto.



Desenvolvimento cognitivo



Desenvolvimento socioemocional



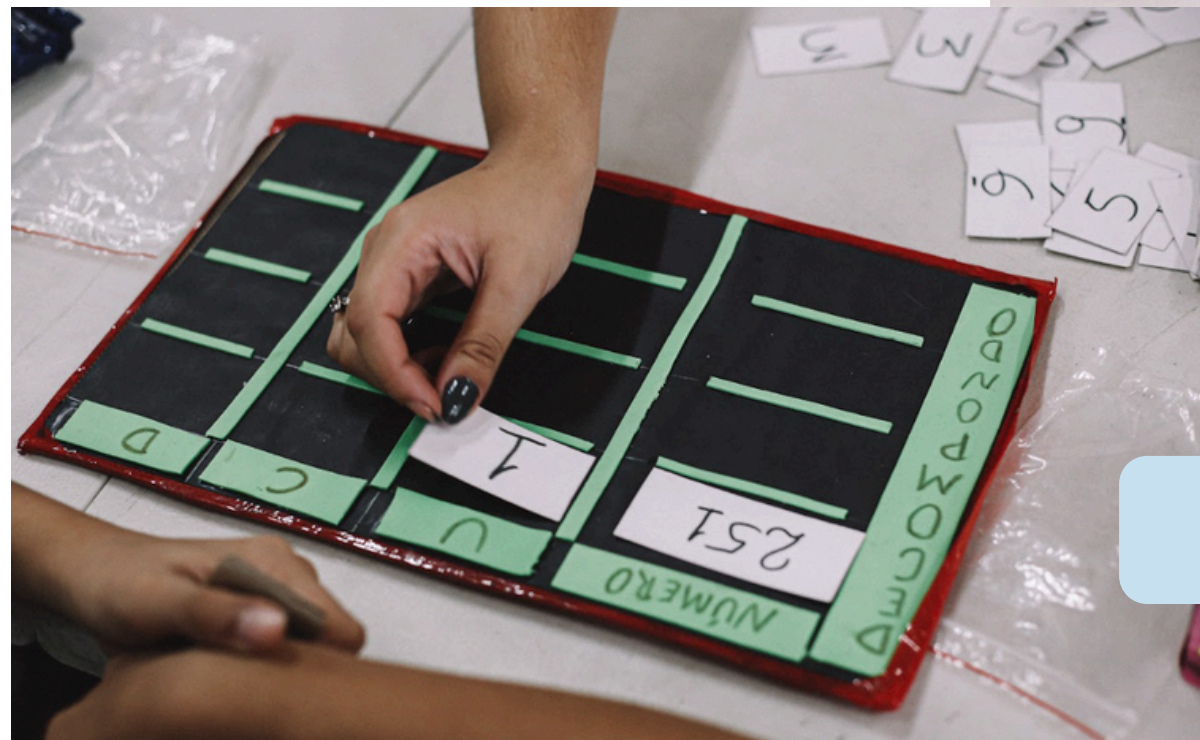
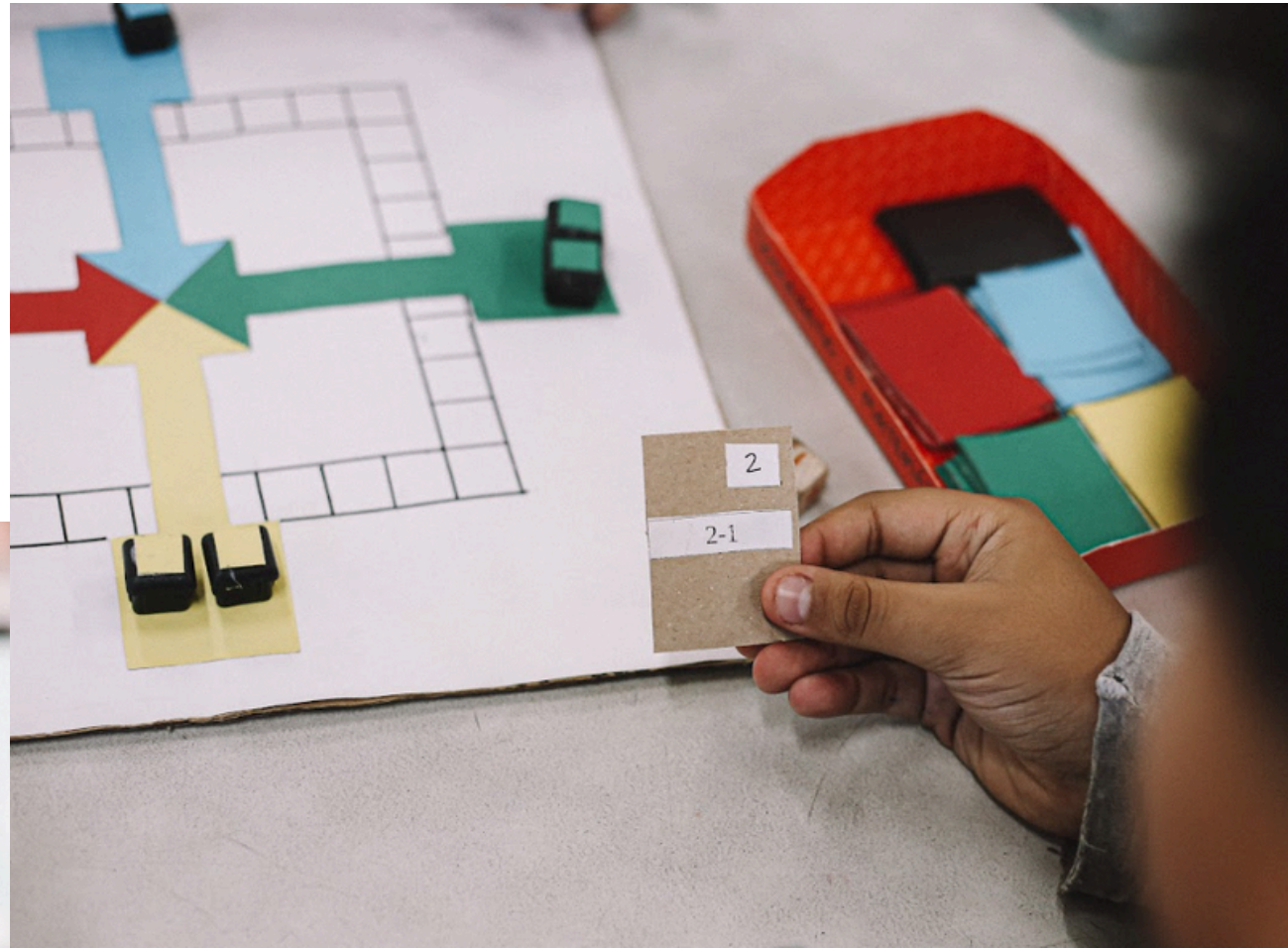
Quebra do conceito: conteúdo e série escolar



Algumas fotos

O evento ocorre no pátio do Colégio e é organizado para que cada turma consiga apreciar e jogar cada um dos trabalhos do dia.

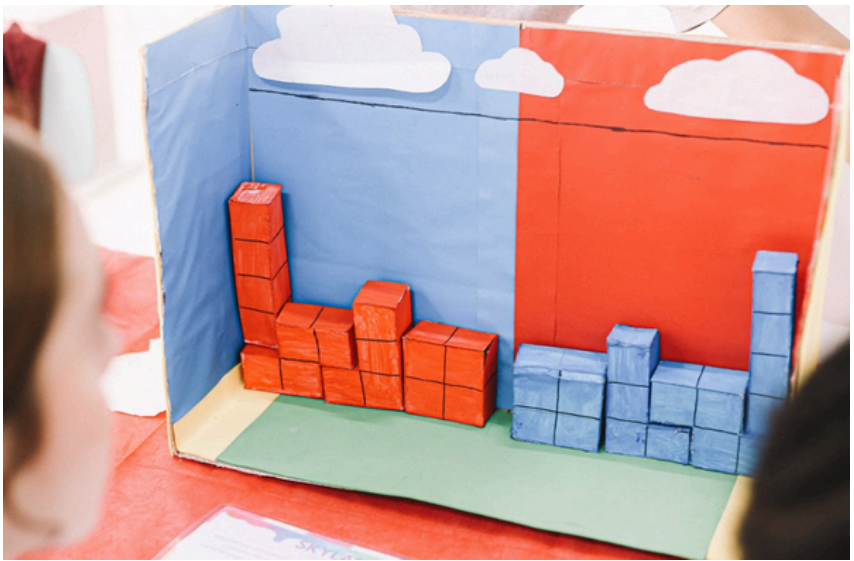
6º anos - 6/5/24



7º anos - 7/5/24



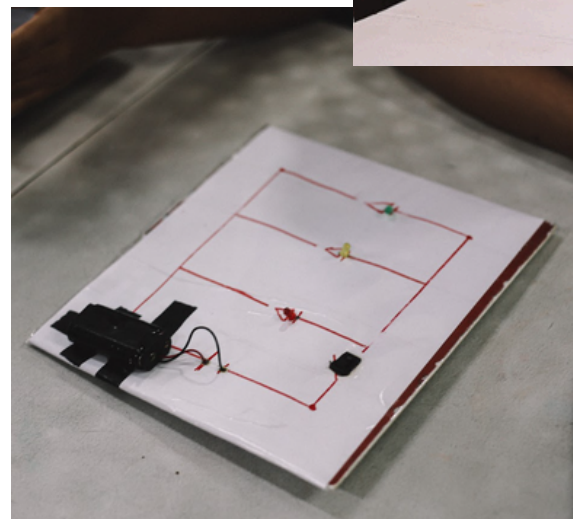
8º anos - 8/5/24



9º anos - 9/5/24



Ensino Médio - 10/5/24



Referências

ALVES, E. M. S. A ludicidade e o ensino de Matemática. Campinas: Papirus, 2001.

BATLLORI, J. Jogos para treinar o cérebro. Trad. Fina Iñiguez. São Paulo: Madras, 2004.

BORIN, J. Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de Matemática. 4ª ed. São Paulo: IME-USP; 2002.

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática. Brasília: MEC/SEF, 1998.

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. Etnomatemática: elo entre as tradições e a modernidade. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.